MATTEL ELECTRONICS®

INTELLIVISION™ Intelligent Television

2609-0720

master component

Illustrations: © Mattel, Inc. 1978. Hawthorne, CA 90250. **PRINTED IN HONG KONG.**
All Rights Reserved.

Illustrations: © Mattel, Inc. 1978. Hawthorne, CA 90250. **IMPRIMÉ À HONG KONG.**
Tous Droits Réservés.

2609-0720

appareil principal

MATTEL ÉLECTRONIQUES

INTELLIVISION™ Télévision Intelligente

GARANTIÉ LIMITÉE DE 90 JOURS

Mattel Electronics garantit au premier acheteur de l'appareil INTELLIVISION au Canada que le produit sera exempt de défectuosité de matières premières et de main-d'oeuvre pendant une période de 90 jours à compter de la date d'achat s'il est employé pour un usage domestique raisonnable.

Durant la période de garantie, l'appareil sera remplacé ou réparé, au choix de Mattel, sans que l'acheteur ait à défrayer pour les pièces de rechange ou pour la main-d'oeuvre si l'appareil est retourné, affranchi et assuré à: Centre de Réparation de Mattel Electronics, 800 Islington Avenue, Toronto, Ontario M8Z 4N7 avec une preuve de la date d'achat. Mattel Electronics se réserve le droit d'utiliser des pièces reconditionnées pour réparer l'appareil défectueux ou de le remplacer par un appareil reconditionné (couvert par la même garantie limitée de 90 jours).

La présente garantie s'annule si l'appareil est modifié ou réparé par une personne autre qu'un représentant autorisé du service de réparation de Mattel Electronics. La garantie est également nulle si l'appareil est défectueux à la suite d'un usage abusif, d'un accident, de négligence et si les dommages sont causés après l'achat.

Veuillez lire soigneusement le manuel du propriétaire avant d'utiliser l'appareil. Si un problème se manifeste, révisez chacun des points importants de la liste de dépannage. Si vous ne pouvez corriger le problème après avoir consulté cette liste, prière retournez le jeu et appelez le Service de Réparation Mattel Electronics.

Les appareils retournés sans preuve de la date d'achat et les appareils dont la période de garantie limitée de 90 jours est écoulée seront remplacés (au choix de Mattel) moyennant un certain montant pour couvrir les frais de réparation. Pour l'estimation de ces frais, composer 416-252-1991 à frais virés. Ce service est payable par chèque ou mandat de poste à Mattel Electronics. Tout appareil dont la période de garantie est terminée doit être retourné, port-payé et assuré avec un chèque ou mandat au montant nécessaire pour couvrir les frais de réparation à: Service de Réparation de Mattel Electronics, 800 Islington Avenue, Toronto, Ontario M8Z 4N7.

La présente garantie exclut les dommages causés durant un accident ou à la suite d'un accident et qui pourraient résulter de l'appareil ou de l'utilisation de ce dernier.

La présente garantie vous procure des droits spécifiques. Vous pouvez également avoir d'autres droits qui peuvent varier d'une province à l'autre.

SI VOUS DEVEZ AVOIR RECOURS AU SERVICE DE RÉPARATION DE MATTEL ELECTRONICS...
Le service est offert pendant la période de garantie de 90 jours **et après.**

1. Emballez le produit dans sa boîte d'origine. Si cette dernière n'est plus disponible, employez une boîte en carton robuste remplie de beaucoup de papier journal ou d'autres matières protectrices. De plus, incluez une courte note spécifiant la défectuosité de l'appareil. N'oubliez pas vos **nom et adresse.**

2. Adressez le colis comme suit:

SERVICE DE RÉPARATION DE
MATTEL ELECTRONICS
800 ISLINGTON AVENUE, TORONTO, ONTARIO M8Z 4N7
...et votre adresse de retour.

3. Faites parvenir le colis par courrier recommandé ou assuré. Pendant que la garantie est en vigueur incluez une preuve de la date d'achat. Une fois la période de garantie écoulée, incluez un chèque ou mandat au montant donné par la préposée répondant au numéro de téléphone au-dessus.

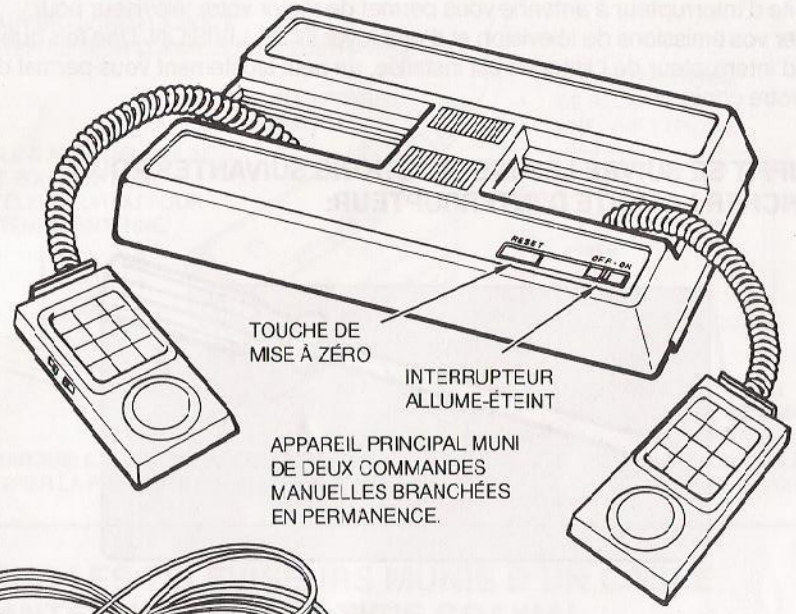
MISE EN GARDE: AUX PROPRIÉTAIRES DE TÉLÉVISION À ÉCRAN DE PROJECTION
Le fait d'utiliser l'Appareil Principal pendant des périodes de temps prolongées sur un téléviseur à écran de projection, peut causer une impression permanente (des dessins du jeu projetés) sur le(s) tube(s) du téléviseur en question. Ceci devient encore plus possible si les commandes de luminosité et de contrastes sont réglées au maximum pour mieux visionner le jeu. Si les précautions suivantes sont observées, l'impression permanente des images du jeu sera moins probable.

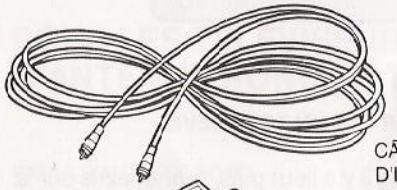
1. Réglez toujours les commandes de luminosité et de contraste au niveau le plus faible durant une partie.

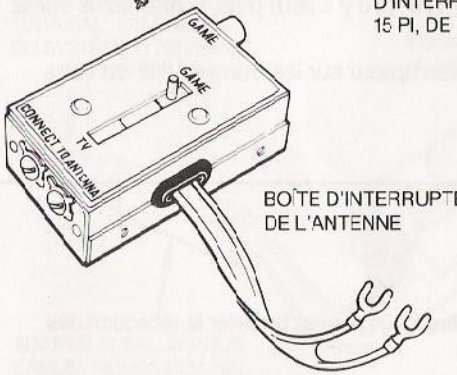
2. Quand les objets d'un jeu donné de couleur blanche ou de couleurs vives sont immobiles, il est préférable de jouer à ce jeu seulement pendant des périodes limitées.

3. Suivez le manuel d'utilisation soigneusement afin de connaître les conditions propices pour visionner les jeux destinés au téléviseur ainsi qu'aux conditions propices à une programmation télévisée convenable.

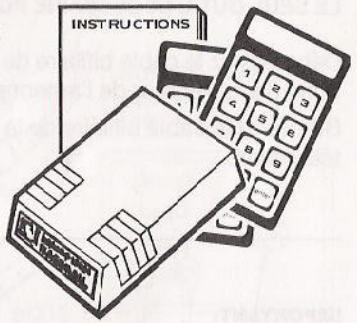
VOUS TROUVEREZ LES PIÈCES SUIVANTES EN OUVRANT LA BOÎTE


RESET
TOUCHE DE MISE À ZÉRO
INTERRUPTEUR ALLUME-ÉTEINT
APPAREIL PRINCIPAL MUNI DE DEUX COMMANDES MANUELLES BRANCHÉES EN PERMANENCE.


CÂBLE DE LA BOÎTE D'INTERRUPTEUR, 15 PI, DE LONG



BOÎTE D'INTERRUPTEUR DE L'ANTENNE



UNE CARTOUCHE, UN MODE D'EMPLOI ET 2 SEGMENTS DE RECOUVREMENT POUR LES COMMANDES MANUELLES MYLAR

Appareil Principal D'INTELLIVISION, de Les Jeux Électroniques de Mattel

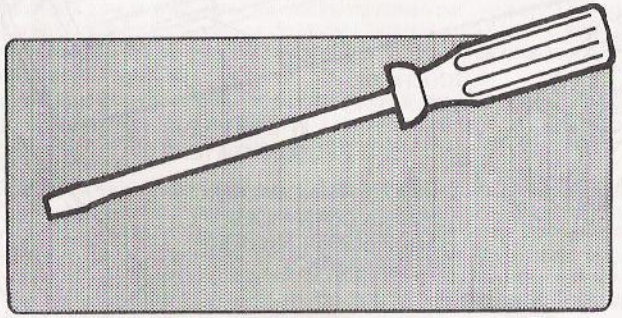
Modèle Nº _____ Nº de Série _____

Le numéro du modèle et le numéro de série sont inscrits sous L'appareil Principal. Le propriétaire devrait les enregistrer et conserver les renseignements pour référence future.

POUR BRANCHER LA BOÎTE D'INTERRUPTEUR

La boîte d'interrupteur à antenne vous permet de régler votre téléviseur pour écouter vos émissions de télévision et d'employer INTELLIVISION. Une fois que la boîte d'interrupteur de l'antenne est installée, un petit ajustement vous permet de faire votre choix.

IL SUFFIT SE SUIVRE LES INSTRUCTIONS SUIVANTES POUR BRANCHER LA BOÎTE D'INTERRUPTEUR:



LE SEUL OUTIL NÉCESSAIRE POUR L'INSTALLER EST UN TOURNEVIS.

Débranchez le cable bifilaire de l'antenne VHF (s'il y a lieu) puis, branchez-le sur la boîte d'interrupteur de l'antenne.

Branchez le cable bifilaire de la boîte d'interrupteur sur les bornes VHF de votre téléviseur.

IMPORTANT:

Si vous n'observez pas une des règles suivantes, vous pouvez brouiller la réception des téléviseurs du voisinage.

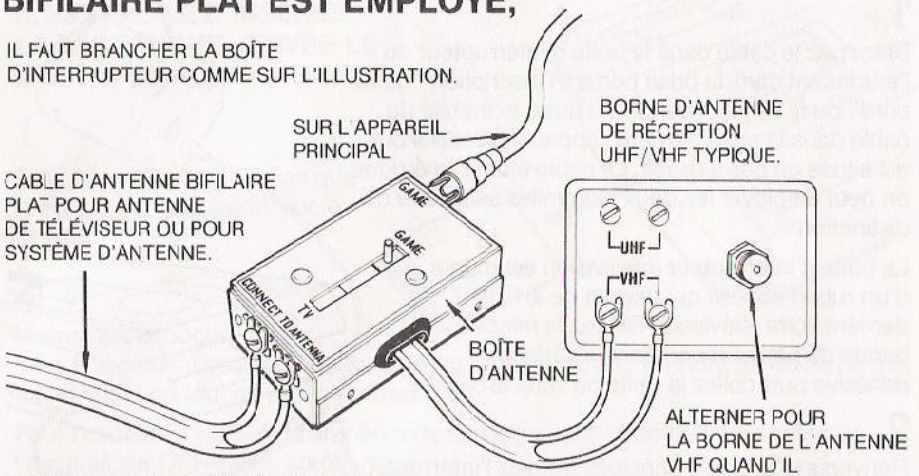
N'attachez jamais de cables détachés aux bornes de votre antenne quand vous employez l'appareil principal.

La boîte d'interrupteur de l'antenne est munie de son propre cable bifilaire. Ne jamais le remplacer par un cable bifilaire plus long pour relier la boîte d'interrupteur à votre téléviseur.

Ne branchez le cable bifilaire de la boîte d'interrupteur sur aucune antenne de télévision ni sur une prise de courant de cable-TV.

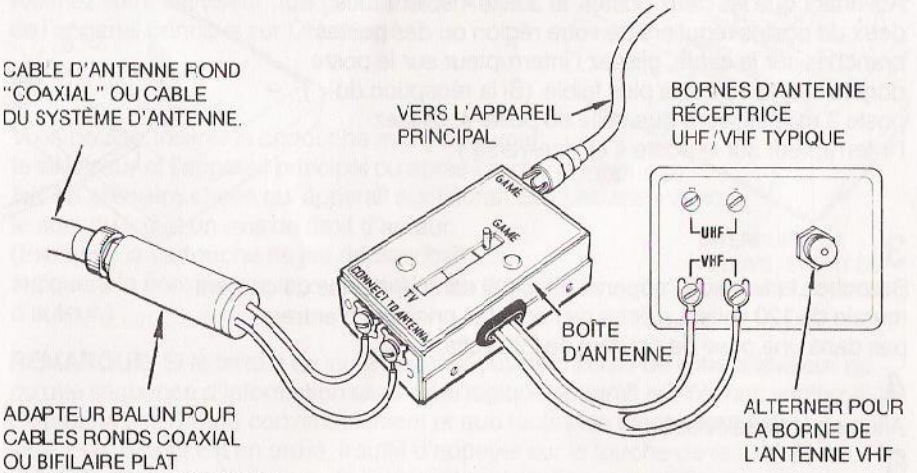
QUAND UN CABLE D'ANTENNE DE TYPE BIFILAIRE PLAT EST EMPLOYÉ,

IL FAUT BRANCHER LA BOÎTE D'INTERRUPTEUR COMME SUR L'ILLUSTRATION.


SUR L'APPAREIL PRINCIPAL
BORNE D'ANTENNE DE RÉCEPTION UHF/VHF TYPIQUE.
CABLE D'ANTENNE BIFILAIRE PLAT POUR ANTENNE DE TÉLÉVISEUR OU POUR SYSTÈME D'ANTENNE.
GAME
GAME
TV
CONNECT TO ANTENNA
UHF
VHF
BOÎTE D'ANTENNE
ALTERNER POUR LA BORNE DE L'ANTENNE VHF QUAND IL S'AGIT D'UN CABLE D'ANTENNE COAXIAL.

REMARQUE: IL N'EST PAS NÉCESSAIRE DE MODIFIER LA PRÉSENTE INSTALLATION D'ANTENNE UHF.

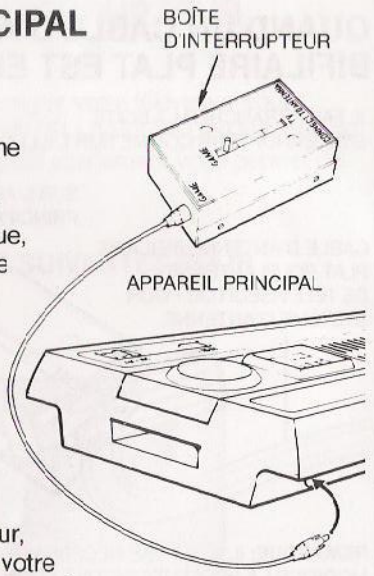
POUR LES TÉLÉVISEURS MUNIS D'UN CABLE D'ANTENNE ROND DE TYPE COAXIAL.


CABLE D'ANTENNE ROND "COAXIAL" OU CABLE DU SYSTÈME D'ANTENNE.
VERS L'APPAREIL PRINCIPAL
BORNES D'ANTENNE RÉCEPTRICE UHF/VHF TYPIQUE
GAME
GAME
TV
CONNECT TO ANTENNA
UHF
VHF
BOÎTE D'ANTENNE
ADAPTEUR BALUN POUR CABLES RONDS COAXIAL OU BIFILAIRE PLAT EN VENTE DANS LA PLUPART DES MAGASINS D'APPAREILS ÉLECTRONIQUES.
ALTERNER POUR LA BORNE DE L'ANTENNE VHF

REMARQUE: IL N'EST PAS NÉCESSAIRE DE MODIFIER LA PRÉSENTE INSTALLATION D'ANTENNE UHF.

REMARQUE: SUIVEZ LE MODE D'EMPLOI DE VOTRE MANUEL DE TÉLÉVISION OU CELUI INSCRIT DERRIÈRE L'APPAREIL POUR CHOISIR ENTRE LA BORNE VHF POUR CABLE COAXIAL OU LES BORNES POUR CABLE PLAT BIFILAIRE VHF. VOUS DEVEZ CHOISIR LES BORNES POUR CABLE PLAT BIFILAIRE QUAND VOUS EMPLOYEZ LA BOÎTE D'INTERRUPTEUR INTELLIVISION.

MONTAGE DE L'APPAREIL PRINCIPAL



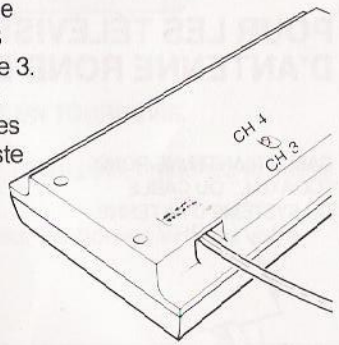
1

Branchez le cable dans la boîte d'interrupteur en l'enfoncant dans la prise portant l'inscription "game cord" ou fil de jeu. Branchez l'autre extrémité du cable dans la prise derrière l'appareil principal qui est située en bas à droite. Le cable étant symétrique, on peut employer les deux extrémités sans faire de distinction.

La boîte d'interrupteur intellivision est munie d'un ruban adhésif qui permet de le fixer derrière votre téléviseur. Retirez la mince bande de papier recouvrant la surface adhésive puis collez la boîte ou vous le désirez.

2

Renversez l'appareil principal, trouvez l'interrupteur, "CH3-CH4." Si le canal 3 est un poste régulier de votre région ou branché sur le cable, et que le poste 4 n'est ni un ni l'autre, alors glissez l'interrupteur sur le poste 4. Quand le poste 4 est un poste de télévision régulier de votre région ou branché sur le cable et que le poste 3 n'est ni un, ni l'autre, glissez l'interrupteur sur le poste 3. Advenant que les deux postes, le 3 et le 4 soient tous deux de postes réguliers de votre région ou des postes branchés sur le cable, glissez l'interrupteur sur le poste dont la réception est la plus faible. (Si la réception du poste 3 est meilleure que celle du poste 4, glissez l'interrupteur sur le poste 4 et vice-versa.)



3

Branchez la fiche de l'appareil principal dans une prise de courant murale de 120 volts. La fiche de l'appareil principal n'entrera pas dans une prise de courant de 220 volts.

4

Allumez votre téléviseur.

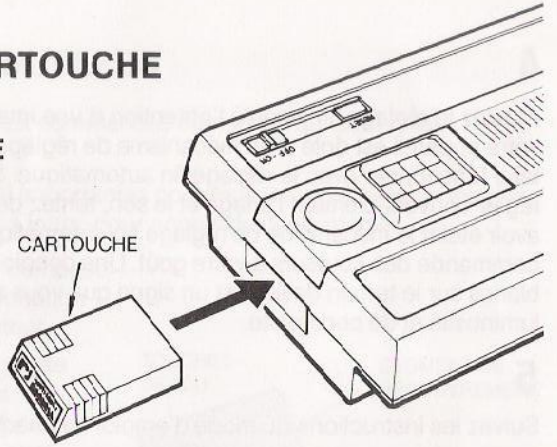
5

Ajustez la boîte d'interrupteur de l'antenne sur JEU.

6

Ajustez votre téléviseur soit sur le poste 3 ou le poste 4. Selon votre ajustement précédent sur l'appareil principal à l'étape 2. Si l'interrupteur de l'appareil principal est ajusté sur le poste 3, réglez le sélecteur du téléviseur sur le poste 3. Si l'interrupteur de l'appareil principal est ajusté sur le poste 4. Réglez le sélecteur du téléviseur sur le poste 4.

INSERTION DE LA CARTOUCHE



IL EST FACILE D'INSÉRER LA CARTOUCHE, SUIVRE LE MODE D'EMPLOI QUI SUIT:

1

Tenir la cartouche de façon que le nom du jeu soit inscrit sur le dessus.

2

Insérez la cartouche dans le logement spécial à la droite de l'appareil principal. Prendre garde de ne pas forcer sur la cartouche en l'introduisant.

Pour l'extraire, il suffit de la tirer hors de son logement. Glissez l'interrupteur de l'appareil sur OFF-éteint, après usage.

MODE D'EMPLOI DE L'APPAREIL PRINCIPAL

1

Allumez votre téléviseur puis glissez l'interrupteur de l'appareil principal sur ON-allumé.

2

Vous pouvez insérer la cartouche avant d'allumer le téléviseur et l'appareil principal ou après l'avoir fait. La première chose qui apparaît sur l'écran est le nom du jeu et un avis de droit d'auteur. (Exemple: la cartouche de jeu de Baseball inciquera le nom du jeu, le jeu et la date du droit d'auteur.)

REMARQUE: Si le terrain de jeu n'apparaît pas sur l'écran de votre téléviseur ou qu'une séquence d'information sans suite logique apparaît sur l'écran, vérifiez si la cartouche est insérée convenablement et que toutes les pièces sont bien installées. Si tout est en ordre, il suffit d'appuyer sur la touche de remise à zéro (RESET) située sur le dessus de l'appareil principal pour remédier à la situation. Le programme a probablement débuté au mauvais endroit sur la cartouche et le fait d'appuyer sur la touche de remise à zéro (RESET) replace l'ordinateur en début de programme.

3

Ajustez le réglage fin (vernier d'accord) sur le poste 3 ou 4 du téléviseur. Si vous ne l'utilisez pas ordinairement, il est probablement déréglé.

4

Ajustez le réglage fin jusqu'à l'obtention d'une image parfaite et d'un son clair. Si votre appareil est doté d'un mécanisme de réglage fin automatique, vous devriez le faire fonctionner avec le réglage fin automatique. Si vous avez de la difficulté à régler convenablement l'image et le son, tentez de régler le canal du jeu après avoir éteint le mécanisme de réglage fin automatique. Ajustez le son, l'image et la commande des couleurs à votre goût. Une décoloration graduelle des endroits blancs sur le terrain de jeu est un signe que vous avez mal réglé les boutons de luminosité et de constraste.

5

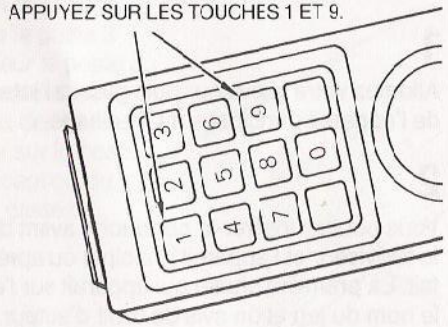
Suivez les instructions du mode d'emploi de chaque cartouche employée.

6

Si à un moment quelconque du jeu vous désirez recommencer, appuyez simplement sur le bouton de remise à zéro (RESET).

LE CODE D'INTERMÈDE ET L'ÉCRAN BLANC AUTOMATIQUE.

Si vous désirez interrompre le jeu pour une raison quelconque, employez le code d'intermède. Appuyez simplement sur les touches 1 et 9 de façon *simultanée* d'une des deux commandes manuelles. L'ecran devient blanc et le jeu est fixé au point ou vous le laissez. Pour continuer le jeu, appuyez sur une des touches des commandes manuelles (une ou l'autre). Le jeu reprendra à l'endroit ou vous l'avez interrompu.



Si vous laissez le jeu sans composer le code d'intermède l'apparei principal éteindra l'écran au bout de cinq minutes. Pour remettre le jeu en marche, appuyez simplement sur n'importe quelle touche d'une des commandes manuelles.

Cette caractéristique unique élimine la possibilité que le terrain de jeu reste imprimé en permanence sur l'écran de votre téléviseur.

REMETTRE LE TÉLÉVISEUR EN PROGRAMMATION ORDINAIRE.

1

Glissez l'interrupteur de la console vidéo sur OFF (éteint)

2

Glisser l'interrupteur de la boîte d'interrupteur de l'antenne sur TV. Elle se trouve sur game (jeu).

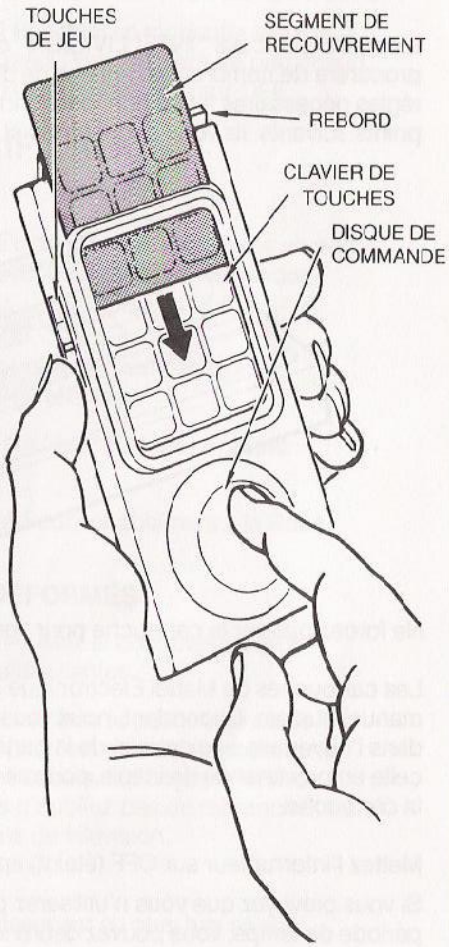
LES COMMANDES MANUELLES

L'appareil principal est muni de deux commandes manuelles qui sont reliées aux cables de la console vidéo.

Les commandes manuelles étant si importantes pour tous les jeux, prenez une des commandes avant de commencer à jouer, pour apprendre à les manier.

Notez que le clavier numérique se compose de douze touches. Elles ont pour fonction d'entrer les données dans l'ordinateur.

Deux segments de recouvrement qui se glissent sur le bloc de touches des commandes manuelles sont inclus avec chaque cartouche. Ces segments sont réglés selon les particularités de chaque jeu et déterminent la relation des touches du bloc avec la cartouche. Insérez le segment sous le rebord du cadre de chaque commande, comme il est illustré. Le rebord au dessus de la commande empêche de repousser le segment de recouvrement durant le jeu.



Il y a deux touches de jeu de chaque côté des commandes manuelles. Les touches du haut, une de chaque côté, remplissent la même fonction pour les joueurs droitiers ou gauchers. Les touches du bas remplissent des fonctions diverses. Les fonctions de toutes les touches dépendent de la cartouche employée et diffèrent pour chaque segment de recouvrement.

Le disque situé à la base de la commande manuelle est une commande de direction destinée aux jeux qui utilisent différentes directions. Il y a 16 directions sur le disque, la direction indiquée sur le discue correspond à une direction sur l'écran de télévision. LE HAUT du disque (vers le clavier numérique) correspond au HAUT de l'écran, etc. Pour obtenir de plus amples renseignements, référez-vous au mode d'emploi de chaque cartouche.

Pour manoeuvrer le disque de direction, appuyez sur le rebord extérieur et glissez le doigt autour du rebord pour changer la direction de l'objet que vous déplacez. Vous pouvez déplacer l'objet à volonté, en toutes directions. Pour interrompre tout mouvement, cessez d'appuyer sur le disque. Vous devez appuyer sur une des directions pour qu'il y ait du mouvement.

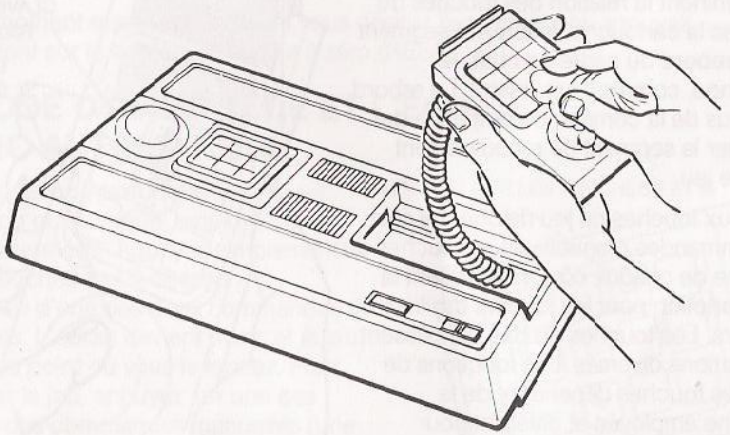
Vous ne pouvez pas manoeuvrer les touches du clavier et le disque de direction simultanément. Cependant vous pouvez manoeuvrer les boutons de jeu et le disque de direction simultanément. Voir le mode d'emploi de chaque cartouche.

Pour ranger la commande manuelle sur son support, glissez le fil enroulé dessous.

Pour éviter d'étirer les cables enroulés, prenez garde de les étirer à leur longueur maximale.

ENTRETIEN DE L'APPAREIL PRINCIPAL

L'appareil principal "INTELLIVISION" de la série Électronique De Mattel vous procurera de nombreuses années de divertissement si vous suivez les quelques règles nécessaires à son bon fonctionnement. Lisez soigneusement les quelques points suivants. Ils vous permettront, si vous les suivez, d'en profiter au maximum.



Ne forcez pas sur la cartouche pour 'inserer cette derniere dans son logement.

Les cartouches de Mattel Électronique sont conçues pour tolérer le contact manuel humain. Cependant, nous vous conseillons d'éviter d'introduire les doigts dans l'ouverture à l'extremité de la cartouche. L'électricité statique par exemple, celle en provenance des tapis, pourrait endommager les composantes délicates de la cartouche.

Mettez l'interrupteur sur OFF (éteint) après usage.

Si vous prévoyez que vous n'utiliserez pas l'Appareil Principal pendant une longue période de temps, vous pouvez débrancher le câble de la boîte d'interrupteur et ranger ce dernier derrière votre téléviseur. Vous pouvez enfoncer le cordon d'alimentation CA à l'intérieur de l'Appareil Principal.

Manipulez l'Appareil Principal avec soin. Prenez garde d'échapper les cartouches, l'Appareil Principal ou les commandes manuelles.

Ne soulevez jamais l'appareil principal ni les commandes manuelles par les câbles car vous pourriez les endommanger sérieusement.

Évitez d'exposer les cartouches, L'Appareil Principal et les commandes manuelles à une chaleur excessive.

Évitez de bloquer les ouvertures de ventilation de l'Appareil Principal en y déposant de gros objets.

N'échappez pas de liquide sur les cartouches, l'Appareil Principal ou les commandes manuelles.

Nettoyez l'extérieur de l'Appareil Principal avec un linge doux *légèrement* humide. MAIS SEULEMENT APRÈS AVOIR ÉTEINT L'APPAREIL PRINCIPAL ET DÉBRANCHÉ LE CÂBLE DE LA PRISE DE COURANT MURALE DE 120 VOLTS.

N.B. Il est normal que le dessus de l'Appareil Principal se réchauffe alors qu'il fonctionne. Le coin inférieur gauche de l'Appareil Principal sera un peu chaud même quand l'interrupteur ON/OFF de l'Appareil Principal est sur OFF.

LISTE DE VÉRIFICATION

L'ÉCRAN EST VIDE

☐ Vérifiez le Code D'Intermède et l'Écran Blanc Automatique en page 6. Appuyez sur n'importe quelle Touche du Clavier numérique.

PAS D'ÉMISSION SUR LE TÉLÉVISEUR

☐ Le cable bifilaire de la Boîte d'Interrupteur n'est pas relié convenablement aux bornes VHF du téléviseur.

☐ La Boîte d'Interrupteur est ajusté sur "jeu" (GAME)—glissez l'interrupteur sur TV.

☐ Le cable de l'antenne n'est pas relié convenablement à la Boîte d'Interrupteur.

BOURDONNEMENTS OU SONS DÉFORMÉS

☐ Le téléviseur n'est pas bien réglé. Ajustez le contrôles jusqu'à l'obtention de sons et d'images satisfaisantes.

☐ Interférences de diffusion sur le poste 3 ou le poste 4 du cable TV, provenant d'un poste dont la réception est particulièrement forte dans votre localité. Débranchez les cables de l'antenne VHF du téléviseur et continuez le jeu, mais n'oubliez pas de rebrancher les cables pour regarder vos émissions de télévision.

AUCUN EFFET SONORE

☐ La commande de volume du téléviseur est au plus bas niveau. Ajustez le son à votre goût.

☐ Le réglage fin de votre appareil n'est pas bien ajusté.

- [ ] Check all connections, make sure power plug is plugged into outlet and that outlet has not been turned off by wall switch.
- [ ] Make sure you are tuned to correct channel, either channel 3 or 4.
- [ ] Antenna Switch Box set at TV, change to GAME.
- [ ] Cable not properly plugged into Switch Box.
- [ ] Master Component power switch not turned on.
- [ ] Twin lead wire from Switch Box not properly attached to VHF terminals on television set.

EITHER SIDE OF PLAYFIELD NOT VISIBLE ON SCREEN

- [ ] Adjust the horizontal hold control on your television set.

PLAYFIELD INDISTINCT, RESEMBLING A WEAK SIGNAL

- [ ] Television set not properly adjusted. Adjust fine tuning, brightness and contrast controls.
- [ ] Loose connections at antenna terminals of television set or Switch Box.
- [ ] Switch Box Cable not plugged in fully.

PLAYFIELD BLURRED OR WOBBLY OR NO COLOR

- [ ] Television set not properly fine tuned. Adjust television fine tuning, color or tint controls.
- [ ] Broadcasting on channel 3, 4 or cable TV by an especially strong television station in your area. Disconnect TV-VHF antenna wires from the Switch Box. Reconnect to watch regular TV.

MATTEL ELECTRONICS

NOTE: If Master Component malfunctions after all troubleshooting steps have been taken, disconnect and determine if television set is functioning properly. If so, consult your Master Component limited warranty for repair information.

PAS DE TERRAIN DE JEU OU L'ÉCRAN EST BLANC-GRIS

- [ ] La cartouche n'est pas bien insérée dans son logement.
- [ ] Assurez vous que le syntoniseteur est bien placé sur le bcn poste, soit le poste 3 ou le 4.
- [ ] Si la boîte d'interrupteur est ajustée sur TV, réglez l'interrupteur sur GAME "jeu".
- [ ] Le cable n'est peut-être pas branché convenablement dans la boîte d'antenne.
- [ ] L'interrupteur de l'Appareil Principal n'est peut-être pas allumé.
- [ ] Vérifiez toutes les connexions: assurez-vous que la fiche est bien branchée dans la prise de courant et que l'interrupteur du mur n'est pas éteint.
- [ ] Le câble à deux conducteurs de la boîte d'interrupteur n'est peut-être pas branché convenablement aux terminaux VHF du téléviseur.

L'UN DES CÔTÉS DU TERRAIN DE JEU N'APPARAÎT PAS SUR L'ÉCRAN

- [ ] Ajustez le bouton de contrôle horizontal de votre téléviseur.

LE TERRAIN DE JEU N'APPARÎT PAS CLAIREMENT.

- [ ] Le téléviseur n'est pas bien réglé. Ajustez le réglage fin (vernier d'accord) et les contrôles de luminosité et de contrastes.
- [ ] Les raccords sont desserés au niveau des borres de l'antnne ou de la boîte d'interrupteur de l'antenne du téléviseur.
- [ ] Le câble de la boîte d'interrupteur n'est past connecté convenablement.

LE TERRAIN DE JEU EST EMBROUILLÉ, VACILLANT OU, IL N'Y A PAS DE COULEUR

- [ ] Si le réglage fin de votre appareil n'est pas bien ajusté. Faites les ajustements nécessaires pour le réglage fin. Les couleurs et la contrôle des teintes.
- [ ] S'il y a des interférences de diffusion sur les postes 3, 4 ou le cable-TV provenant d'un poste particulièrement fort de votre région, débranchez les cables d'antenne VHF du téléviseur de boîte d'interrupteur. Rebranchez les pour reprendre vos émissions télévisées.

JEUX ÉLECTRONIQUES DE MATTEL

Si après avoir vérifié tous les éléments de la liste et de l'appareil principal, ce dernier est toujours défectueux, débranchez-le et vérifiez si le téléviseur fonctionne normalement. Si c'est le cas, consultez la garantie de votre appareil principal pour obtenir les renseignements sur le service de réparation.

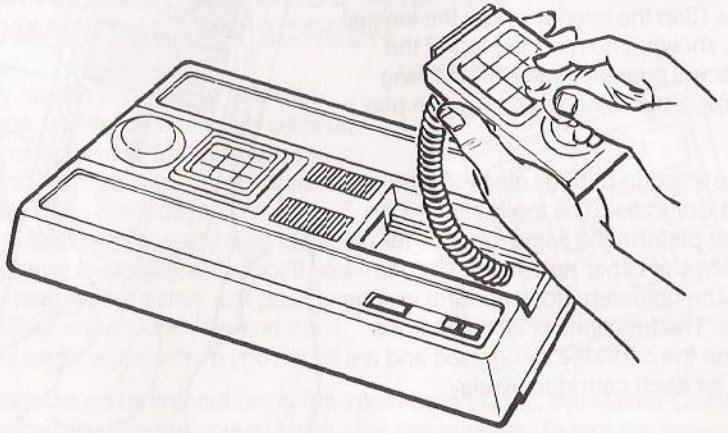
The keypad buttons and directional disc cannot be operated simultaneously. However, the action buttons and directional disc can be. See cartridge instructions.

When returning the Hand Controller to the Master Component, coil the cable beneath it in the cradle.

To avoid permanently overstretching the coiled cables, they should not be pulled out to their extreme length.

HOW TO TAKE CARE OF YOUR MASTER COMPONENT

The INTELLIVISION™ Master Component from Mattel Electronics® will bring you many years of fun and excitement if you follow a few simple rules to keep it in good condition. Read the following points carefully. They will help you get the maximum use from your Master Component.



Do not force the cartridge into the component slot.

Cartridges from Mattel Electronics are designed to inhibit hand contact with their electronic circuitry. However, care should be taken not to get the fingers into the open end of the cartridge. Static electricity, such as the kind you get from a rug, could damage the sensitive electronic components in the cartridge.

Turn the Master Component OFF when not in use.

If the Master Component is not to be used for a length of time the Switch Box Cable may be unplugged and stored behind TV while the AC power cord may be pushed inside of Master Component.

Handle the Master Component carefully. Do not drop the cartridges, Master Component or Hand Controllers.

Do not lift the Master Component or the Hand Controllers by the wires, as serious damage can result.

Avoid exposing the cartridges, Master Component or Hand Controllers to excessive heat.

Do not set large objects which would block ventilation openings on top of Master Component Housing.

Do not spill liquids onto the cartridges, Master Component or Hand Controllers.

Clean the exterior of your Master Component with a soft *slightly* dampened cloth, BUT ONLY AFTER YOU HAVE TURNED THE POWER SWITCH TO "OFF" AND DISCONNECTED THE POWER CORD FROM THE 120 VOLT WALL OUTLET.

NOTE: It is normal for the top of Master Component to become warm during operation. The lower left corner of the Master Component will be slightly warm even when the Master Component On/Off switch is in the OFF position.

TROUBLESHOOTING CHECKLIST

SCREEN IS BLANK

- ☐ See the Intermission Code and Automatic Blank Screen, page 6. Press any key on either Hand Controller key pad.

NO TELEVISION PROGRAMS

- ☐ Twin lead wire from Switch Box not properly attached to VHF terminals on television set.
- ☐ Switch Box set at GAME. Change to TV.
- ☐ Antenna wire not properly attached to Switch Box.

BUZZING SOUND OR SOUND DISTORTION

- ☐ Television set not properly tuned. Adjust controls to make sound and picture clear.
- ☐ Broadcast interference on channel 3, 4 or cable TV from an especially strong television station in your area. Disconnect the TV-VHF antenna wires from the Switch Box and continue playing, but you will have to reconnect again for TV viewing.

NO GAME SOUND EFFECTS

- ☐ Volume control on television set turned down. Turn it up.
- ☐ TV not fine tuned properly.

NO PLAYFIELD IMAGE OR WHITE-GREY SCREEN

- ☐ Cartridge not properly inserted in slot.

4

Adjust the television VHF fine tuning control to best picture and sound. If your set has automatic fine tuning you should operate your TV with automatic fine tune on. If difficulty in fine tuning is encountered, try tuning in the game channel with the automatic tuning feature turned off. Adjust volume, picture and color controls to a pleasing level. A gradual discoloring of white areas in the game playfield indicates that the brightness or contrast controls have been set too high.

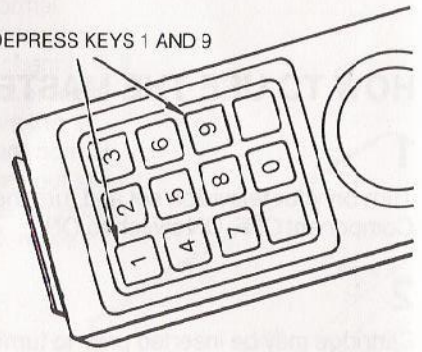
5

Follow the instruction book for the individual cartridge you are using.

6

If at any point in the game you wish to start over, simply press the RESET button.

THE INTERMISSION CODE AND THE AUTOMATIC BLANK SCREEN



If for any reason you wish to interrupt your game, use the intermission code on your Hand Controller. Merely depress keys 1 and 9 *simultaneously* on either one of the Hand Controllers. This will cause the television screen to go blank and will freeze the game at the point you left it. To resume the game, just push any key on either Hand Controller and the game will begin again where you left off.

If you leave the game without using the Intermission Code, the Master Component will automatically turn the screen blank after five minutes. To turn the screen on again, you simply press any key on either Hand Controller.

The purpose of this unique feature is to eliminate the possibility of a permanent playfield image being imprinted on your television screen.

HOW TO RETURN YOUR TELEVISION SET TO REGULAR PROGRAMMING

1

Slide the POWER switch on the Master Component to OFF.

2

Slide the switch on the antenna switch box from GAME to TV.

THE HAND CONTROLLERS

The Master Component contains two Hand Controllers which are attached to the video console coil cables.

Since the Hand Controllers are crucial to any game you play, hold the Hand Controller in your hand before you begin play, just to get the feel of it.

You will notice that there are 12 keys on the keypad. These are used for feeding data into the computer.

With each cartridge, there are 2 overlays which fit over the keypads of the 2 Hand Controllers. These overlays are keyed to the particular game being played and determine how the keys on the keypad relate to the cartridge. (Slip the overlay under the keypad frame as shown. The lip at the top of the controller will prevent overlay from being pushed back out during normal game play.)

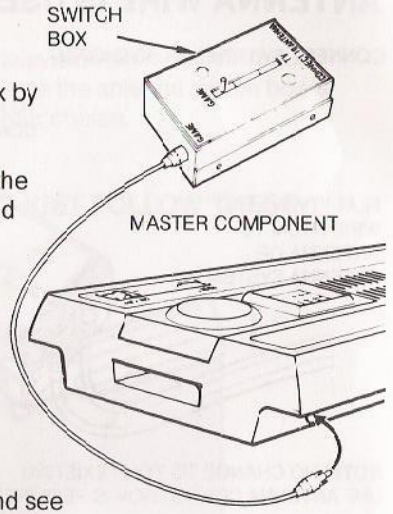
There are 2 action buttons on each side of the Hand Controller. The top buttons, 1 on each side, perform the same function for the convenience of either right or left handed players. The bottom buttons perform varying functions. The functions of all the buttons depend on the cartridge being used and are different for each cartridge overlay.

The disc at the base of the Hand Controller is a directional control for those cartridges in which direction is a factor. There are 16 directions on the disc. Direction of disc corresponds to direction on television screen. UP on the disc (toward the keypad) is UP on the screen, etc. For further instructions refer to your cartridge instructions.

To operate the directional disc, press your finger on the outer edge and slide your finger around the edge to change direction of object you are moving. You have the ability to move the object in any direction you wish. To stop motion, simply stop pressing disc. You must be pressing on the disc in some direction for motion to take place.

SET UP YOUR MASTER COMPONENT

1

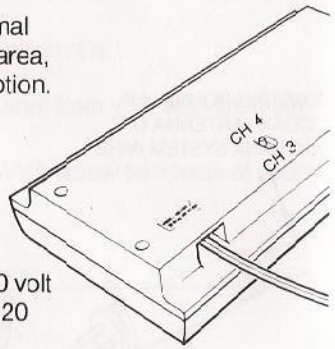


Connect the Switch Box cable to the Switch Box by plugging into socket marked GAME. Plug other end of cable into the Master Component socket in the rear of the Master Component on the right hand side. It makes no difference which end goes where; cable is symmetrical.

Your INTELLIVISION™ Switch Box is equipped with an adhesive backing for installation on the back of your TV set. Simply peel off thin paper layer to expose adhesive surface and place firmly on desired mounting location.

2

Turn the Master Component over, face down, and see switch labeled "CH3-CH4." If channel 3 is a normal television station channel or cable channel in your area and channel 4 is not, then move the switch to channel 4. If channel 4 is a normal television station channel or cable channel in your area and channel 3 is not, move the switch to channel 3. If both channels 3 and 4 are normal television station channels or cable channels in your area, move the switch to the channel with the weaker reception. (If you receive channel 3 better than channel 4, move switch to channel 4 and vice versa.)



3

Plug the wall plug of the Master Component into a 120 volt wall outlet. The Master Component plug will not fit a 220 volt outlet.

4

Set the antenna switch box at GAME.

5

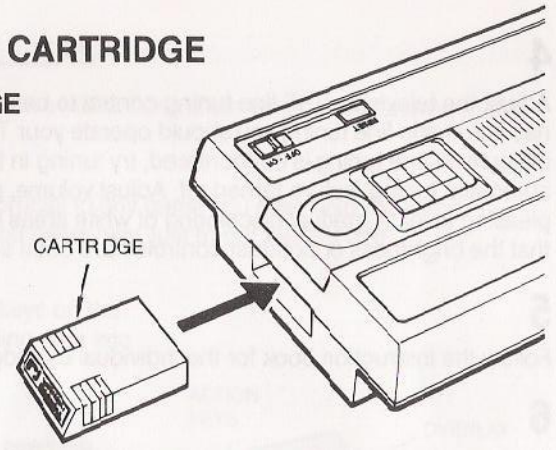
Turn on your television set.

6

Turn your television set to either channel 3 or 4, depending on where you set the Master Component switch in step 2. If Master Component switch is set on CH 3, turn TV set to channel 3. If Master Component switch is set on CH 4, turn TV set to channel 4.

HOW TO INSERT THE CARTRIDGE

INSERTING THE CARTRIDGE IS SIMPLE. JUST FOLLOW THESE DIRECTIONS:



1

Hold the cartridge so that the name of the game can be read right side up.

2

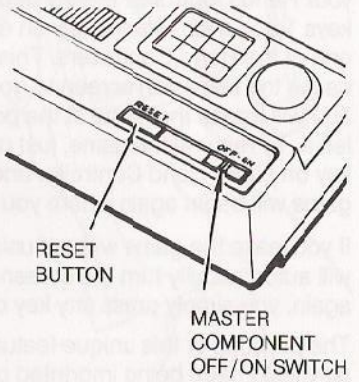
Insert the cartridge into the slot on the right side of the Master Component. Insert the cartridge firmly until it is engaged, but do not force it.

To remove the cartridge, simply pull it straight out of the slot. The Master Component should be turned to OFF when the system is not in use.

HOW TO USE THE MASTER COMPONENT

1

Turn on your television set and turn the Master Component OFF-ON switch to ON.



2

Cartridge may be inserted prior to turning on TV set and Master Component. If not, insert the cartridge. The first thing you will see is a copyright notice and game title. (e.g., Baseball cartridge will show game, title and date of copyright.)

NOTE: If no playfield appears on your television screen or if a non-rational sequence of information appears on the screen, check to be sure that the cartridge is inserted properly, that the power is on and that all connections are properly made. If everything is correct, merely push the RESET button on top of master component. This will remedy the situation. What has happened is that the game program has been picked up at the wrong point. Pushing the RESET button gets the computer started at the beginning.

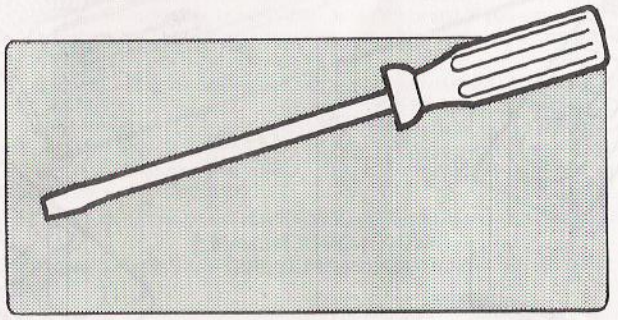
3

Adjust fine tuning control on channel 3 or channel 4 of television. If it is not normally used, it is likely to be badly out of adjustment.

HOW TO CONNECT THE ANTENNA SWITCH BOX

The antenna switch box enables you to use your television set for either regular television programming or with INTELLIVISION. Once the antenna switch box is installed, a flick of the switch allows you to make your choice.

CONNECTING THE SWITCH BOX IS EASY. JUST FOLLOW THESE SIMPLE STEPS:



THE ONLY TOOL YOU WILL NEED IS A FLATHEAD SCREWDRIVER.

Disconnect the VHF twin lead antenna wire (if there is one) from your television set and connect it to the Antenna Switch Box.

Connect the twin lead wire from the Switch Box to the VHF screw terminals of your television set.

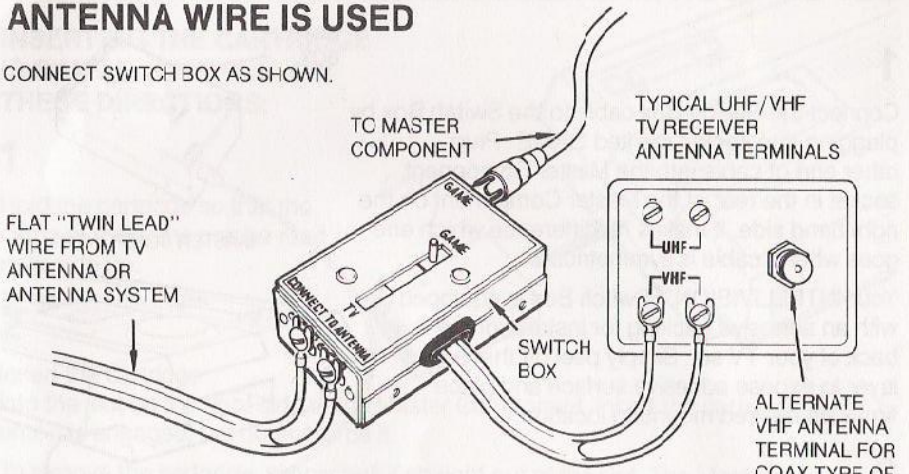
IMPORTANT!

If you disregard any of the following rules you may cause interference to nearby television sets.

- Never attach loose wires to your antenna terminals when you are using the Master Component.
- The Antenna Switch Box comes with its own twin lead wire. Never substitute a longer twin lead wire from the switch box to your television set.
- Do not attach the twin lead wire from the Switch Box to any television antenna or cable-TV outlet.

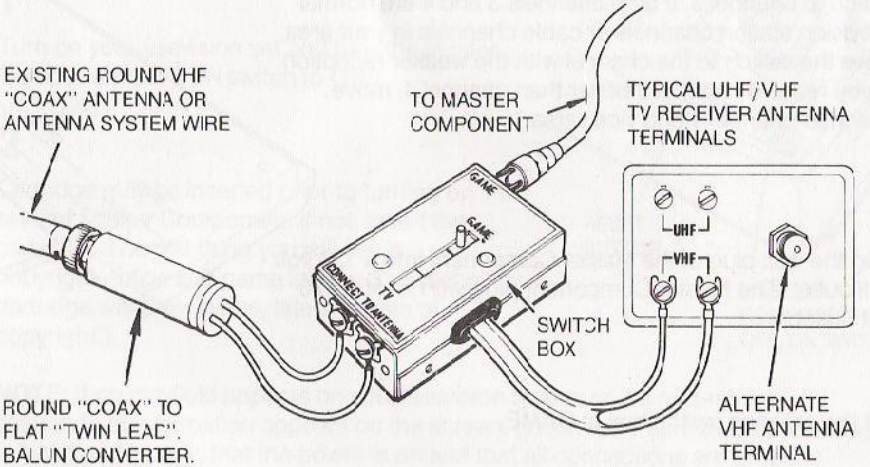
WHERE FLAT "TWIN LEAD" TYPE OF ANTENNA WIRE IS USED

CONNECT SWITCH BOX AS SHOWN.



NOTE: NO CHANGE TO YOUR EXISTING UHF ANTENNA CONNECTION IS REQUIRED

FOR TV INSTALLATIONS WHERE ROUND "COAX" TYPE OF ANTENNA WIRE IS USED



NOTE: NO CHANGE TO YOUR EXISTING UHF ANTENNA CONNECTION IS REQUIRED

NOTE: FOLLOW THE DIRECTIONS IN YOUR TV OWNERS' MANUAL OR ON THE BACK OF YOUR SET FOR CHOOSING BETWEEN THE ALTERNATE "COAX" VHF TERMINAL AND THE FLAT "TWIN LEAD" VHF SCREW TERMINALS. YOU MUST SELECT THE FLAT "TWIN LEAD" VHF SCREW TERMINALS WHEN USING THE INTELLIVISION SWITCH BOX.

90 DAYS LIMITED WARRANTY

Mattel Electronics warrants to the original consumer purchaser of its INTELLIVISION in Canada, that the product will be free of defects in material or workmanship for 90 days from the date of purchase under normal in-home use.

During the warranty period Mattel Electronics will, at its option, repair or replace the product without charge for parts or labor, when returned, postage prepaid and insured to: Mattel Electronics Repair Center, 800 Islington Avenue, Toronto, Ontario M8Z 4N7, with proof of the date of purchase. Mattel Electronics reserves the right to utilize reconditioned units (carrying this same 90-Day Limited Warranty) in replacing the product or reconditioned parts in repairing the product.

This warranty does not apply if the product has been altered or repaired by anyone other than Mattel Electronics Repair Center or has been subjected to purchaser abuse, accident, negligence or damage subsequent to purchase.

Please read the Owner's Manual carefully before using the product. If a malfunction occurs, please refer to the trouble-shooting checklist, in the Owner's Manual. If you cannot correct the malfunction after consulting the trouble-shooting checklist, please return the game to the Mattel Electronics Repair Center at the numbers shown below.

Units returned without proof of the date-of-purchase, or units returned after the 90-day warranty period has expired, will be repaired or replaced (at our option) for a service charge. Call collect, 416-252-1991 for the amount of charge. Payments must be made by check or money order payable to Mattel Electronics. All non-warranty units must be returned postage prepaid and insured with a check or money order in the amount of the service charge to Mattel Electronics Repair Center, 800 Islington Avenue, Toronto, Ontario M8Z 4N7.

This warranty excludes incidental or consequential damages resulting from the product or the use of the product.

This warranty gives you specific legal rights, and you may also have other rights that vary from province to province.

IF YOU NEED SERVICE FROM MATTEL ELECTRONICS REPAIR CENTER...
It's available during **and** after the 90-day warranty period.

1. Pack the product carefully in its original box. If the box is not available, use a strong carton with plenty of newspaper or other padding. Enclose a brief note telling us the specific problem you are having with the unit, **and your name and home address.**

2. Print this address on the box:

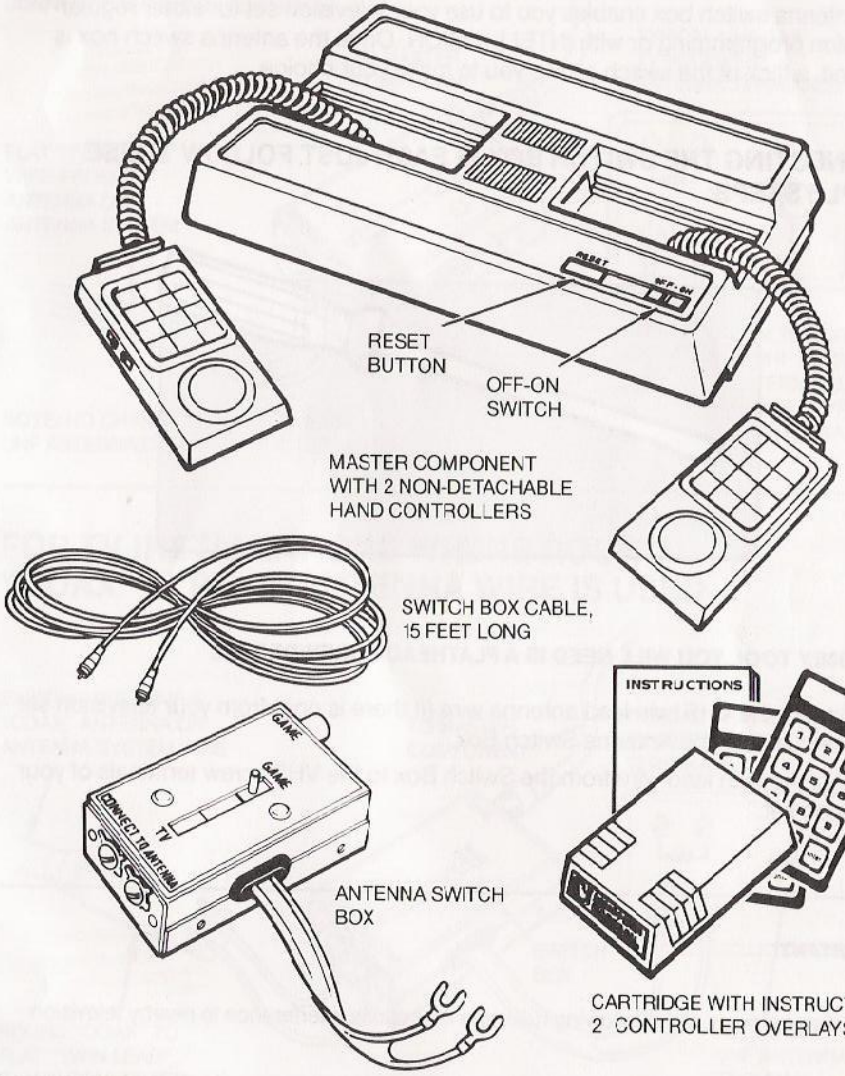
MATTEL ELECTRONICS REPAIR CENTER
800 ISLINGTON AVENUE, TORONTO, ONTARIO M8Z 4N7
...and your return address.

3. Send the package by U.P.S. or insured parcel post. During the warranty period, enclose proof of purchase date. After warranty has expired, enclose check or money order for the amount quoted by the operator at the telephone number shown above.

NOTICE TO PROJECTION TV OWNERS
Operating the Master Component for extended periods of time of a projection TV system, may cause the stationary game objects to become permanently imprinted on the projection TV picture tube(s). This is especially true when brightness and contrast controls are set extremely high for game viewing. Observing the following procedures will greatly minimize the changes of a game image being retained on the screen.

1. Always use lowest possible brightness and contrast control settings during game operation.
2. Games containing stationary white or light colored objects should not be played for extended periods of time.
3. Follow your projection TV owner's manual for proper viewing conditions for TV games as well as regular TV programming.

OPEN THE CARTON AND YOU WILL FIND THESE PARTS:



Mattel Electronics® INTELLIVISION™ Master Component

Model No. _____ Serial No. _____

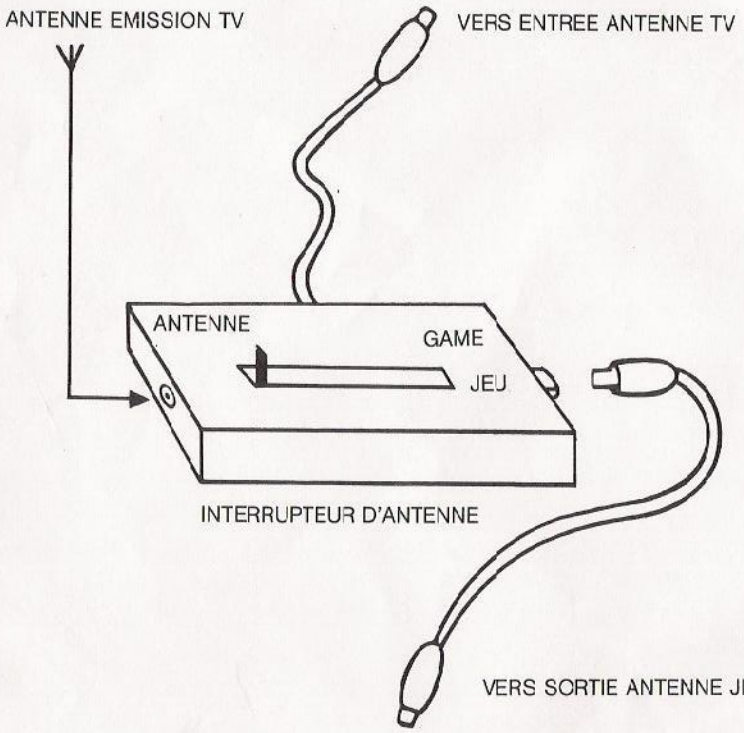
Both the model number and serial number are located on the bottom of the Master Component. Record and retain these numbers for future reference.

NOTE TRES IMPORTANTE

Pour l'utilisation du présent jeu sur des téléviseurs SECAM ou PAL/SECAM recevant les émissions françaises, rectifier comme suit la notice d'utilisation :

MONTAGE DE L'APPAREIL PRINCIPAL (page 4)

1. Procéder conformément au schéma suivant :



La boîte d'interrupteur d'antenne est munie d'un ruban adhésif double face vous permettant de la fixer à l'arrière de votre téléviseur. De la sorte, il vous suffira de laisser tout en place et de commuter sur antenne si vous voulez suivre une émission TV ou sur jeu (game) si vous utilisez votre jeu MATTEL.

2. Ne pas tenir compte du point N°2.
3. Votre jeu MATTEL doit être branché sur 220 Volts.
4. Allumez votre téléviseur.
5. Ajustez la boîte d'interrupteur d'antenne sur jeu.
6. Ne tenez pas compte de la notice sur ce point.

INSERTION DE LA CARTOUCHE (page 5) : sans changement

MODE D'EMPLOI DE L'APPAREIL PRINCIPAL

1. Allumez votre TV puis glissez l'interrupteur de l'appareil principal ON (marche).
   Choisissez une des touches de votre téléviseur qui ne vous sert pas à suivre une émission nationale.
   Calez la touche sur UHF.
   Cherchez au moyen de la manette de réglage le canal 36. Une image doit apparaître sur l'écran comportant le nom du jeu, le jeu et la date du droit d'auteur.

TRES IMPORTANT : Vous pouvez, en réglant votre téléviseur, trouver 2 canaux vous donnant une image. Seule une des 2 positions donne une image correcte et un son correct. Celle là seulement correspond au canal 36. Le «faux» canal est proche du premier.

2. Ne tenez compte que de la «REMARQUE»
3. Ne tenez pas compte de ce point.
4. Sans changement
5. Sans changement
6. Sans changement.